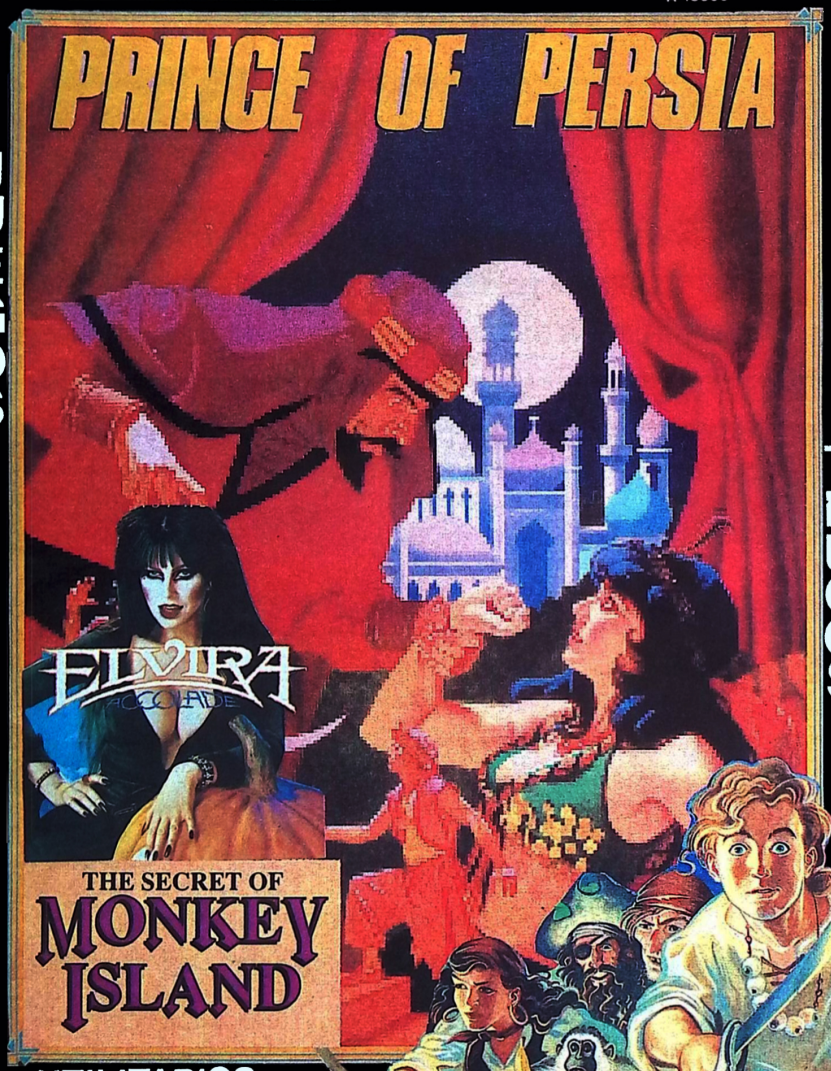
PLAY & SHARE

11

A 15000

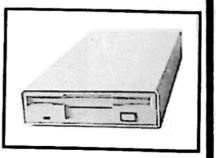
JUEGOS

TRUCOS



UTILITARIOS

REAL TIME Software



SERVICIO TECNICO OFICIAL

AMIGA

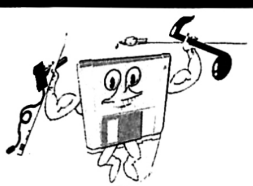
PRESUPUESTOS SIN CARGO

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 Y 82 PISO 2º BUENOS AIRES

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX (01) 826-6257 BBS (01) 826-6257

LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS Y SHAREWARE, LAS TRAE



REAL TIME Software

TODAS LAS SEMANAS NUEVOS TITULOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 Y 82 PISO 2º BUENOS AIRES

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX (01) 826-6257 BBS (01) 826-6257

AÑO 1

NUMERO 11

PLAY & SHARE

A 15000

QUE LOS CUMPLAS FELIZ!.
QUE LOS CUMPLAS FELIZ!.

Ya pasó un año (cronológico) y muchas cosas fueron quedando por el camino y otras nuevas fueron surgiendo. Agradecemos a todos aquellos que de una forma u otra colaboraron para que PLAY y luego PLAY & SHARE llegara a estas instancias. Este mes y gracias a las súplicas de muchos lectores, publicamos ayudas y mapas para concluir THE SECRET OF MONKEY ISLAND de Lucasfilms. Además, los mapas del PRINCE OF PERSIA para poder llegar al final y rescatar a la princesa de turno. Seguimos con las novedades mensuales y nuestra sección El Arcón. Queda abierta la propuesta para recibir colaboraciones tanto sea de trucos, soluciones completas o de mapas. Estén atentos porque dentro de un tiempo organizaremos un concurso eligiendo la mejor colaboración.

LA REDACCION

CONTENIDO

- PAGINA 4

EL ARCON

- PAGINA 5

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

- PAGINA 11

PRINCE OF PERSIA

- PAGINA 13

RECOMENDADOS

PLAY & SHARE es una publicación editada por Real Time (Registro de Propiedad Intelectual en trámite), Av.Santa Fe 2450 Local 93, Buenos Aires, República Argentina. Editores: Agustín Louro Paz-Jorge Contreras. Staff: Hernán Katchadourián, Sandra Cicerone. Se terminó de imprimir en el mes de Junio de 1991

El Arcón

BUGGY RANGER

(SPECTRUM)

POKE 47258, V V= VIDAS
POKE 47114,0 (Vidas Infinitas)

PLOTTING

(SPECTRUM)

POKE 47757,N
N=Tiempo en minutos

POKE 37625,0
Bloques fantasmas

POKE 26817,255
(¡SORPRESA!)

TUAREG

(SPECTRUM)

POKE 43677,0 Energía Infinita

CARRIER COMMAND

(AMIGA)

Algo extraño: mientras estás jugando presioná la tecla ESC y verás que la luz del power se apagará. SI la volvés a presionar se encenderá.

FIRE POWER

(AMIGA)

Se puede pausar el juego presionando 4 en el keypad numérico.

BATMAN, THE CAPED CRUSADER

(AMIGA)

Si presionamos CAPS LOCK durante el juego podremos detener la acción del mismo.

PRINCE OF PERSIA

(PC COMPATIBLE)

Si cargamos el juego con **PRINCE MEGAHIT**, podremos:

SHIFT+L
Pasar niveles hasta el final

SHIFT+Keypad
Incrementa tiempo

Tecla K
Para matar enemigos sin pelear

Tecla U
Pantallas para Arriba

Tecla N
Pantalla para abajo

Tecla J
Pantallas atrás

Tecla H
Pantallas Atrás

Tecla C
Aparecen números en la parte inferior de la pantalla.

SHAREWARE

REAL TIME Software

ORACLE = I-Ching y Tarot
ASTROL 95 = Carta Astrologica
HOROSCOPO CHINO = ¡En Castellano!
PC-TOUCH = Dactilografía para niños
APB = Basic + Compilador
DAN CAD = Dibujo para ingenieros
PIANOMAN = Para hacer música

PC-BANNER = Ideal para hacer carteles
NAMEPAL = Excelente agenda
FANTASY = Para hacer presentaciones
WORLD = P/estudiantes de Geografia
TELIX = Comunicaciones
FONTASY = Para hacer publicaciones
EZ COPY LITE = Copiador

ADQUIERALOS EN NUESTROS LOCALES DESDE

A25.000

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

PROLOGO

Al llegar a nuestra adolescencia , muchos de nosotros (casi todos) deseamos demostrar que somos unos auténticos héroes. En esta aventura nos ocupamos de uno de estos casos del que extraemos estas lineas.

LAS TRES PRUEBAS

"...Me dirigí hacia la isla de Melée y al llegar me informé donde podía unirme a la tripulación de un barco pirata. Como siempre la oficina de reclutamiento estaba en alguna cantina, así que me dirigí al Scumm Bar. Al llegar me extrañó ver a tanta gente bebiendo así que le pregunte a uno qué ocurría y me contó una extraña historia. Al parecer, los marinos no querían hacerse a la mar por miedo a encontrarse con el pirata Le Chuck , un fantasma que se había convertido en el terror de los mares.En alguna ocasión se organizó una tripulación con intención de atacarle en su oculta guarida en la Isla de los Monos, pero nunca más se supo de ellos. El barco fue encontrado años después casi a la deriva y tripulado por unos simpáticos monos. Se dijo entonces que los primates eran realmente los piratas convertidos en animales por algún maleficio. Por supuesto, la historia contribuyó a terminar de aterrorizar a aquellos hombres supersticiosos. En todo caso nada ni nadie iba a apartarme de mi destino aventurero asi que en cuanto puede indagué a quien podía conducirme a presencia de los reclutadores de piratas. Fui conducido a presencia de tres personajes que se rieron sin piedad en cuanto les dije que quería ser pirata. Pidieron otra ronda de Grog y me dijeron que antes debía superar tres pruebas y solo así sería merecedor de tal derecho. Las tres pruebas de las que hablaban eran: lucha con espada , robo y búsqueda de tesoros. Acepté el reto , pero antes me dediqué a "estudiar" para la segunda prueba y robé en la cocina un poco de carne, un trozo de arenque y una cazuela."

BUSCANDO A SWORD-MASTER

".....M habilidad con la espada sólo estaría demostrada, cuando fuese capaz de medirme de igual a igual con el maestro de esgrima, más conocido como Sword Master, al que nadie en la isla de Meleé había logrado vencer.

Encontrarle no era fácil, pues parece que huía de cantina y lugares concurridos, para dedicar más tiempo al noble arte de la espada. Decidí por tanto recorrer la isla , cosa que hasta el momento no había hecho, convencido de que en algún rincón nos encontraríamos.

En la única tienda existente localicé una magnífica espada ideal para mis propósitos, pero pedían por ella una cantidad demasiado alta para mi bolsa, que estaba vacía del todo. Cuando pensaba en cómo conseguir el dinero, vi ante mí un cartel anunciando la actuación de un circo en Meleé, y sabiendo que siempre andaban buscando colaboradores, me dirigí hasta el lugar del bosque donde estaba instalada la carpa.

Los fabulosos hermanos Fettucini andaban ensayando un precioso número para el que necesitaban un ayudante, y estaban dispuestos a pagar una buena suma para quien aceptase el trabajo. Decidí correr el riesgo, porque me tranquilizó bastante comprobar que eran personas para las que la seguridad era importante: No estaban dispuestos a comenzar hasta que contase al menos con un casco.

Solucionado el problema con un poco de ingenio, cobré el dinero, y volví a la tienda, donde además de la espada compré una pala pensando en los tesoros. El tendero me contó que conocía el paradero del Sword Master, pero antes de batirme con el sería necesario adquirir un buen nivel luchando contra espadas menos hábiles.

Al este de la isla existía una academia de esgrima en la que decidí gastar unos cuartos para comenzar bien desde el principio. El profesor, Capitán Smirk, me hizo ver que tan importante como la habilidad con la espada, era la habilidad manejando insultos. Una lengua rápida podía conseguir despistar al contrario lo suficiente para desarmarle, y ésta era la táctica usada por el Sword Master.

Con las lecciones recibidas, me adentré en el bosque por donde solían deambular los piratas, y comenzaron los combates. Los primeros fueron derrotas consecutivas pero, poco a poco, mi habilidad y vocabulario

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

fueron aumentado. hasta llegar un momento en el que nadie, salvo el maestro, parecía estar a mi altura. Sin más demora , fui en busca del tendero al que rogué que enviase mi recado al gran espadachín. No contento con ello, decidí seguirle en cuanto salió de la tienda y se adentró en el bosque

Localizada la cabaña, mi primera sorpresa fue descubrir que la mejor espada de la isla era manejada por una mujer. Pese a ello, mi misión no podía fracasar, así que comenzamos los duelos. En un par de tentativas conseguí imponer mi habilidad, y recibí de la chica una hermosa camiseta en la que podía leerse un agradable rótulo: Yo vencí al Sword Master.

EL ROBO DEL IDOLO

El segundo trabajito tampoco era moco de pavo. Se trataba de colarme en la mansión del Gobernador de la Isla y hacer que un valioso ídolo que éste poseía cambiase de dueño.

El gran problema residía en la jauría de perros hambrientos que, atados junto a la puerta, impedían la entrada con riesgo de morir despedazado. Aderecé el trozo de carne sustraído en el bar con unas plantas que recogí en el bosque, y se lo lancé a los canes. Unos minutos después, todos dormían plácidamente.

Dentro de la casa, después de mucho buscar sólo conseguí obtener un repelente para ratas, un libro y ¡un lápiz de labios!. El ídolo se encontraba protegido tras unos barrotes que sólo podrían ser superados con una lima. Me dirigía al pueblo hacia la casa del tendero, cuando reparé en que la puerta de la cárcel estaba abierta. Entré a echar un vistazo y en una de las celdas vi a un pobre diablo que me comentó que no podía aguantar ni un segundo más a las malditas ratas. Yo me di cuenta de que tampoco podía aguantar la horrible halitosis que el sujeto padecía, así que le hice dos favores: le regalé el repelente recién adquirido y unos caramelos de menta que obraron maravillas.

Agradecido el pobre diablo me obsequió con un pastel que alguna vez debió estar tierno, y que con el paso del tiempo, parecía haber aumentado de peso. Más por lástima que otra cosa, tomé el regalo y salí de la prisión. Al intentar partir el pastel, encontré en su interior la cosa que más necesitaba en ese momento: una lima.

Volví al palacio, y entrando en la habitación, me apoderé del ídolo en unos minutos. Mi alegría se vió truncada por la aparición del nefasto Sheriff Fester, que intentó apresarme.

Con el estruendo, salió a escena la mujer de mi vida ¡El Gobernador Marley era una hermosa chica!. La atracción pareció ser mutua, pues mi amada increpó al Sheriff su torpeza en la vigilancia y me dejó libre, por lo que me apresuré a escapar, con una contenida euforia. Mas una vez a salvo de las miradas indiscretas, Fester me apresa y se propone hacerme pagar su humillación. Me regala una hermosa "corbata", en cuyo extremo cuelga una gran piedra, y soy lanzado al agua en el muelle. Con sangre fría, analizo la situación, compruebo que llevo útiles para liberarme , recupero el ídolo caído junto a mí y doy el baño por terminado.

COMO ENCONTRAR EL TESORO

Me meto de lleno en el tercero de los trabajos, pensando que no podrá ser mucho más difícil que los anteriores. Como es lógico, la búsqueda de cualquier tesoro necesita de un mapa para localizarlo. Indago por el pueblo, y consigo de un charlatán algo que es lo más parecido a un mapa, con el que me interno en el bosque.

La cosa es un tanto rara porque, en apariencia, el pergamino es como una lección de baile, pero consigo descifrarlo, y compruebo que me va marcando con claridad sucesivas direcciones, con las que localizo sin problemas un claro del bosque. Me pongo a cavar con todas las ganas de que soy capaz y, por fin, encuentro el "tesoro" perdido. Un poco decepcionado, pero contento en el fondo por haber completado las tres pruebas, vuelvo al pueblo deseando contar a los jefes piratas mi éxito.

Dicen que venimos a este mundo a sufrir, y estuve muy de acuerdo con ello, cuando me cuentan en el Scumm Bar que mi amada Gobernadora ha sido raptada por el horrible LeChuck con Dios sabe que propósitos. Olvido mi encuentro con los jefes piratas, y comprendo que mi única opción es conseguir un barco y tripulación, para ir en busca de la mujer de mis sueños a la guarida del fantasma en la Isla de los Monos.

PROBLEMAS ECONOMICOS

Comprar una nave era fácil si contás con el suficiente dinero, pero ese no

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

era mi caso. El usurero de Stan tenía algunos barcos de segunda mano que podían serme útiles, pero no vendía más que al contado, o previa presentación de un aval. Me dirigí, por tanto, a la única persona que parecía manejar suficiente dinero para ayudarme, que era mi amigo el tendero.

Con algo de labia casi conseguí que

me firmase un pagaré, pero aunque la cosa no llegó a arreglarse, mi adquirida habilidad en apropiarme de lo ajeno y un poco de vista me permitieron abrir la caja fuerte y conseguir el preciado documento.

Regateando con Stan me hice con un magnífico barco a precio de risa, al que ya sólo le faltaban unos marineros. En el lote entró además una brújula de regalo. Recorriendo la isla encontré en el norte un pequeño islote al que se accedía mediante una especie de funicular. Limpié de plumas una polea que incluía en mi equipaje y me deslicé hasta la otra orilla.

Convencer a Meathook para que se uniese a mi equipo requirió que le demostrase previamente mi valor, con una prueba solo para cardíacos. A continuación pensé que una buena espada en la tripulación siempre vendría bien y decidí visitar a Carla (Sword Master). La honradez de mi misión fue suficiente argumento para que ella tomase parte de la misma.

Haciendo cálculos, con otro tripulante el barco podría zarpar. Recorrí el pueblo, pero todo el mundo palidecía al oir el nombre de LeChuck, así que pensé que sólo alguien desesperado se apuntaría a la aventura. Otis, el preso, a quien yo había ayudado en otra ocasión, podía ser el indicado para ello , pero antes había que sacarlo de la cárcel.

Los barrotes eran demasiado gruesos para intentarlo, pero la cerra dura parecía algo debilitada. Quizás con algo parecido a un ácido sería posible abrirla...

Existía en la isla un líquido tan fuerte que su simple olor podía derretir más de una nariz. Probamos con él y la pobre cerradura dio un quejido, a la vez que Otis aullaba de alegría. Por fin el grupo estaba completo y ya nada podría evitar que partiese a la búsqueda.

RUMBO A LO DESCONOCIDO

Los días de navegación se sucedían, y la desolación de mi tripulación crecía ante los nulos resultados. Era insoportable navegar sin rumbo fijo, buscando una isla que nadie sabía donde estaba.

En las largas horas de reflexión en mi camarote comprobé, con asombro, que el barco que utilizábamos era el mismo que había servido a la tripulación que nunca volvió. Rebuscando entre los papeles del capitán hice algunos interesantes descubrimientos, pero había un pequeño cofre cerrado con llave que no pude abrir por más que lo intenté. La llave estaba oculta dentro de un paquete de cereales que resultó ser de mi marca favorita, lo que me impulsó a abrirlo. En el interior del cofre, una extraña receta y unos trozos de canela hacían que el viaje tomase un rumbo mágico. La receta era un ritual vudú que parecía haber sido utilizado en su día por los tripulantes del barco, para llegar a la isla de los monos. El problema estaba en localizar los ingredientes, pero con un poco de ingenio y sustituyendo alguno por lo más parecido que encontré, conseguí un resultado impresionante.

Desperté de un extraño sueño, recordando sólo el ruido de una enorme explosión y corrí a comprobar en que estado había quedado mi valerosa tripulación. Casi me da un infarto al salir a cubierta, pero no por encontrar a alguien herido, sino por que ante mis ojos, a sólo unas millas de distancia, se encontraba la fantástica Isla de los Monos. Por fin estaba a mi alcance liberar a la Gobernadora Marley, quien sin duda se casaría conmigo en agradecimiento.

Despues de la emoción inicial, comprobé que seguía existiendo un problema: no contábamos con botes, y el barco era demasiado grande para aproximarse por aguas poco profundas. Desesperado, recordé las habilidades adquiridas con los Fetuccini en el circo, y vi que era la única solución para llegar a tierra.

Improvisé una mecha con un trozo de cuerda, y con algo de pólvora y mi viejo casco, después de un suave vuelo, me posé en las arenas de una hermosa playa.

LA ISLA DE LOS MONOS

Si a mi llegada a Meleé sentí el impacto de la naturaleza, la sensación que ahora me llenaba era increíblemente mayor. La naturaleza aquí se mostraba en todo su esplen-

MAPA DE LA ISLA DE LOS MONOS

dor, con una vegetación exhuberante que partía casi desde las suaves arenas que formaban la playa.

Decidí que lo más sensato era explorar la isla, y aunque pensé utilizar el viejo bote que estaba varado en la arena, la falta de unos remos me obligó a iniciar la expedición andando.

Encontré un mono al que obsequié con una banana que pareció gustarle mucho, pero debía tener más hambre porque siguió gimiendo entristecido.

Comprobé pronto que la isla estaba dividida en dos por una cadena montañosa que impedía pasar a la parte Norte si no era por mar, y me llevé un gran susto al encontrarme con un curioso náufrago, al que la cabeza no le funcionaba demasiado bien. Se llamaba Herman Tooth root, y había formado parte de la primera expedición que utilizó mi barco para

1 Pueblo.
2 Vigía.
3 Circo.
4 Casa del SWORD MASTER.
5 Isla. Casa de MEATHOOK.
6 STAN. Barcos usados.
7 Casa del entrenador.
8 Puente.
9 Cruce.

llegar a la isla. El era el único superviviente, y compartía su exilio con un nutrido grupo de feroces caníbales asentados al norte, y po supuesto, con el temido Le Chuck, que ocupaba algún lugar del subsuelo, más cercano al mismisimo infierno. Decidí seguir solo mi búsqueda, porque aquel loco me contaba ya una extraña historia sobre un recoge bananas automático, que le habían quitado los caníbales, y sobre la llave de la cabeza del mono gigante, que el a su vez les había sustraído.

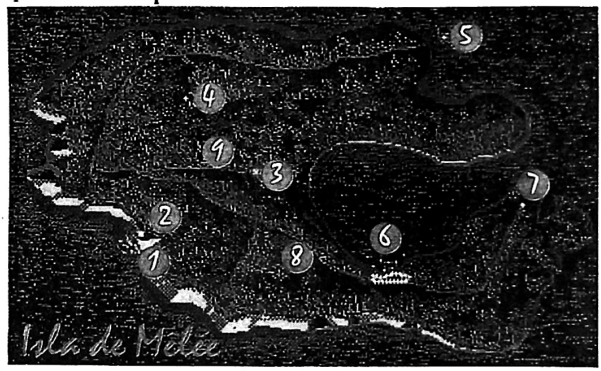
En el viejo fortín que sirvió de refugio a Herman conseguí algo de polvora y un catalejo.

EN EL POBLADO CANIBAL

Casi en el centro de la isla observé una pequeña montaña desde la cual la vista tenía que ser completa. Subiendo a ella, encontré una especie de invento cuya utilidad no comprendí hasta estar en la cima. Al asomarme al borde, no pude evitar tumbar una roca que catapultó otra mayor, la cual salió disparada hacia la playa. Me pareció notra un fuerte choque contra algo, y decidí investigar más tarde lo ocurrido.

Cerca de la playa había un profundo barranco por el cual pude descender hasta la mitad gracias a la cuerda que llevaba, pero para llegar hasta el fondo del mismo era necesario otro trozo de cuerda. Desde la cornisa en la que me encontraba pude distinguir algo valiosísimo para mí: un par de remos.

En un claro del bosque estaban colgados los restos de un pobre diablo compañero de Herman, y comprobé que aparte de sus harapos enredados



en lo que quedaba de su esqueleto, tenía una cuerda enrollada en la cintura. La única forma de conseguir alcanzarla era bajando al pobre desgraciado, y esto sólo era posible logrando que el pesado tronco que le servía de contrapeso subiese.

Siguiendo el curso seco del río en el que estaba el tronco, llegué a una zona donde una pequeña presa artificial desviaba el curso natural de agua. Un poco de pólvora en el lugar clave y el problema estaría definitivamente solucionado.

Con el trozo de cuerda recuperé los remos, y con ellos me dirigí a la playa. Allí comprobé que la roca que había lanzado con el "mortero" primitivo había golpeado a la palmera, y que varios plátanos estaban por el suelo. Los guardé y puse rumbo al norte. Localicé el poblado caníbal y me introduje en él.

A la puerta de una choza con un enorme ídolo de piedra encontré más bananas que guardé pensando en el pobre mono hambriento. Dentro de la choza había algunos huesos y un extraño artilugio que resultó ser el recoge-bananas de Herman. Cuando me disponía a salir, los caníbales hicieron acto de presencia con unas intenciones nada saludables para mí. No conseguí encontrar entre los objetos que llevaba nada que les gustase, y me encerraron pensando preparar conmigo un buen festín.

Comenzaba a dudar de mi suerte, cuando descubrí unas tablas en el suelo que parecían moverse. Abrí un agujero por el que podía huir, pero, desgraciadamente, el artilugio de Herman no cabía y tuve que dejarlo allí.

De vuelta a la playa, tomé el bote y me dirigí al lugar donde había "aterrizado" por primera vez. Busqué al pobre mono hambriento, y le ofrecí todas las bananas que llevaba. El animalito se pegó tal comilona que luego no había forma de quitármelo de encima. Con el pequeño simio tras de mí, me encaminé al este de la isla, donde sabía por los nativos que estaba la entrada a la guarida de LeChuck.

Ayudado por mi pequeño amigo conseguí cruzar la empalizada, pero no entrar en la gigantesca cabeza de mono. Recogí un pequeño ídolo que me pareció un buen recuerdo del arte aborigen y decidí que sólo los nativos podían ayudarme a entrar, así que volví al poblado.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LA GUARIDA DE LE CHUCK

Los pobres indígenas no se explicaban todavía cómo había podido escapar, pero estaba claro que habían decidido preparar conmigo un suculento guiso. En un intento desesperado, les ofrecí el pequeño ídolo y, para mi sorpresa, les encantó. Conseguí de ellos además un útil instrumento de navegación imprescindible para caminar por los infernales laberintos que conducían a la guarida del pirata fantasma, a cambio de unos folletos que me entregó el charlatán de Stan y el recoge bananas de Herman.

Además, me contaron que la única forma de poder acabar con el poder de LeChuck era utilizar un brebaje preparado por ellos, cuyo ingrediente principal era una raíz vudú que el fantasma guardaba en la bodega de su barco.

Cuando iba a abandonar el poblado, encontré al viejo loco que andaba buscando su cacharro quien consintió en cambiármelo por la llave de la cabeza gigante.

Otro rato remando (estaba tomando una buena forma física con tanto ir y venir), y por fin, llegó el momento de internarme en el camino del infierno. Cualquiera hubiese desfallecido, pero a mí me impulsaba el noble sentimiento de liberar a mi amada y no había freno para eso.

A través de un paisaje de pesadilla, el navigator me guiaba con una exactitud asombrosa, dejando atrás laberintos horribles. De pronto me encontré, por fin, ante el cubil del siniestro LeChuck.

Tuve que utilizar un collar mágico que pedí prestado a un amigo, para conseguir hacerme invisible a los espectrales bucaneros que celebraban en cubierta el éxito de su última incursión.

La primera puerta que intenté abrir rechinaba tanto que los piratas se darían pronto cuenta de mi presencia, así que probé en otra y vine a toparme con el mismísimo diablo del mar. El horrible LeChuck tomaba el aire de los infiernos con una cara de regocijo espeluznante.

EN EL BARCO FANTASMA

En una de las paredes del camarote, localicé una vieja llave a la que no era posible acercarme por temor a que el pirata me descubriese. Como la llave era metálica, conseguí atraerla con un poco de ingenio y salí de aquel peligroso lugar.

Desde cubierta, bajé por una escotilla que daba a los camarotes de la tripulación, donde encontré a un bello durmiente al que hurté una botella de grog con mi enorme habilidad para estas lides. Más adelante estaba el cuarto de los animales, en el que había una especie de cofre claveteado, atado con cadenas y en cuyo interior debía haber algo importante. Necesitaba herramientas para conseguir abrirlo. Junto al cofre, había una trampilla cerrada con llave, en la que probé la que había hurtado al pirata Le Chuck. Abajo, un cacharro con aceite me recordó unos goznes demasiado sonoros, pero una rata enorme que apestaba a grog desde lejos no pareció recibirme con cariño. Hice lo oportuno para ganarme su amistad, y conseguí el aceite.

Ya en cubierta y dentro del primer camarote, descubrí una puerta vigilada por un forzudo fantasmal y un maravilloso equipo de herramientas. Volví abajo a toda prisa, y trabajé sobre el cofre hasta conseguir abrirlo. En su interior, como es lógico, estaba, la raíz vudú.

Con toda la rapidez que mi cansado cuerpo me permitía, volví al exterior, y partí a la búsqueda de los caníbales, para conseguir la pócima anti-fantasmas. Armado con ella regresé al barco pirata, para encontrarme con la sorpresa de que había desaparecido. Un atemorizado espectro que había quedado vigilando, me informó de que su jefe se había llevado a mi amada a la iglesia de Meleé, con el infame propósito de hacerla su esposa. Después de tantas penalidades era injusto que algo así me pasara, y yo no iba a quedarme impasible. El viejo Herman Toothroot había construído un barco para escapar de la Isla de los Monos, y con él nos lanzamos hacia Meleé.

Resulta paradójico que el final de un temible pirata como LeChuck, que en su vida debió vaciar cientos de barriles de grog, viniese de la mano de una simple cerveza de raíces, pero así es la vida.

Por mi parte, conseguí todo lo que deseaba. Hoy gobierno esta isla junto a mi amada esposa y soy respetado.

¡GRAN OFERTA!

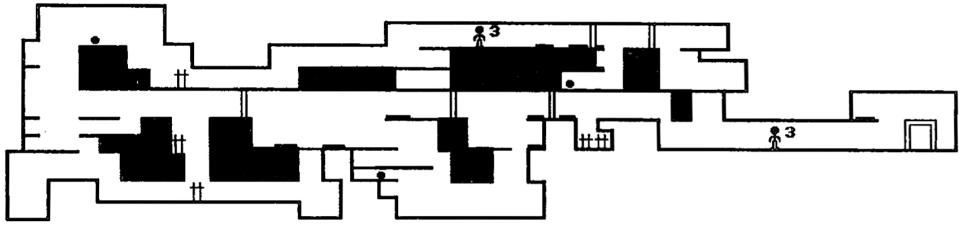
JOYSTICK WARRIOR 5

CON TARJETA PARA 2 JOYSTICKS

POR SOLO

U$S 59

PRINCE OF PERSIA



TEJAS MOVILES

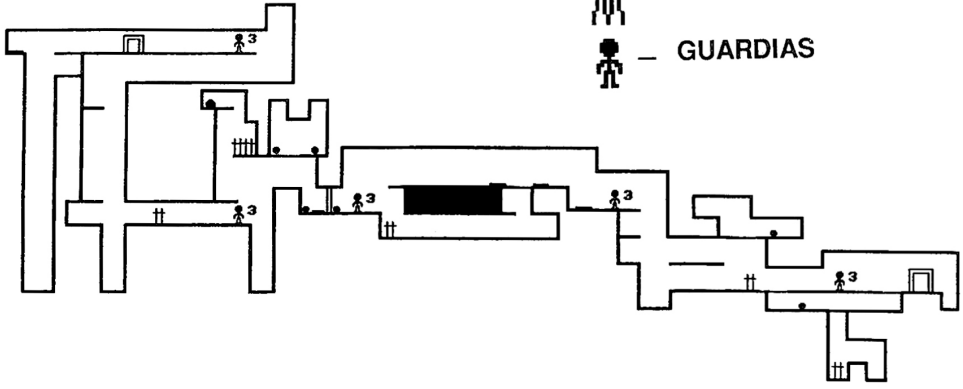
CLAVOS

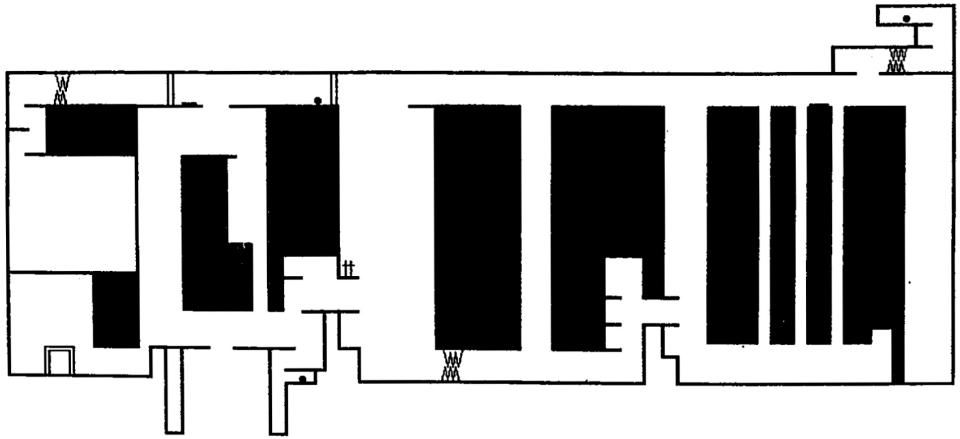
POCION (INCREMENTA ENERGIA)

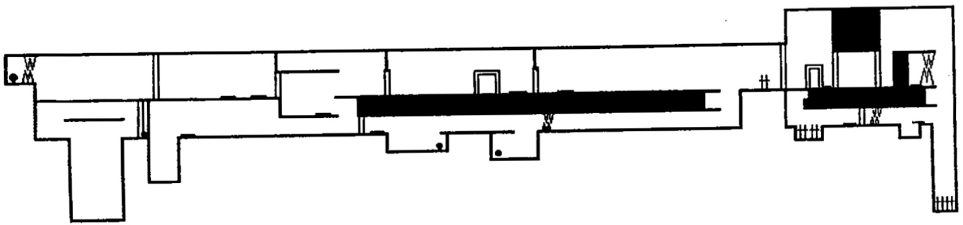
POCION (DECREMENTA ENERGIA)

PUERTAS CORTANTES

GUARDIAS







RECOMENDADOS

SI TIENEN EN CUENTA ESTOS TITULOS, LA DIVERSION ESTA ASEGURADA

DICK TRACY

Arcade Disney/ Titus Spectrum, Amiga

El superpolicía duro de todos los tiempos llega a nuestros olvidados Spectrums de la mano de Titus que nos trae un arcade de scrool horizontal con buenos gráficos y rápidos movimientos pero que nos hace pensar que le hace falta algo y ese algo es precisamente originalidad ya que con los arcades mata-malos con ametralla doras y granadas y mas malos y ... ya estamos un poco cansados. Pese a todo un juego divertido. G= 7 M= 8 S= 6 A= 8

DAYS OF THUNDER

Automovilístico Mindscape Spectrum, Amiga

Directo desde la pantalla grande la licencia oficial de la pelicula de Tom Cruise que dentro de poco también llega al video. El juego es un clásico de autos con vistas internas (y externas) tipo Indianápolis 500. También incluye la música original de la película con la que podemos sentirnos Tom Cruise manejando y esquivando autos en el peligroso circuito de Daytona. G= 8 M= 8 S= 9 A= 8

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ArcadeMirrorsoft Spectrum,PC,Commodore,Amiga

Llegan las tortugas ninja , llegan las tortugas ninja... a nuestro Spectrum y lo hacen con todos los honores ya que lo que tenemos en nuestras manos es un programon de los que quedan pocos para nuestro Spectrum. El juego, como ya dije en alguna ocasion, es un clásico arcade de plataformas, laberintos, y natación que nos permite iniciar una lucha contra el destructor para acabar con el definitivamente, todo esto en las calles de New York. Esta versión de Spectrum es en realidad muy buena , tanto que Mi rrorsoft al verla quiso que la de todas las máquinas restantes sean parecidas. G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

HOSTAGES

Arcade/Estrategia Infogrames Spectrum, PC, Amiga, Commodore

La nueva compañia española New Frontier nos presenta su conversión del popular juego de Infogrames (para Spectrum). En él nos ponemos al mando de un escuadrón especial de policías especiales con la misión de tomar una embajada y librarla de los terroristas que la han ocupado. La conversión está verdaderamente bien hecha y parece que estuvieramos frente a cualquier otra máquina que a un Spectrum. Una oportunidad más para los leales usuarios de Spectrum que deseen comprar buenos programas. G= 9 M= 8 S= 7 A= 9

LOTUS SPRIT TURBO CHALLENGE

Automovilistico Gremlin Spectrum, Amiga

La mítica compañía inglesa renace cual ave fénix y nos trae una avalancha de excelentes titulos entre los cuales figura este que comentamos a continuación. Con nuestro Lotus debemos ir corriendo diversas ca rreras por todo el mundo para obtener el preciado título mundial. Los gráficos son casi perfectos, el movimiento es el adecuado y el sonido es infernal. Ni que decir de la opción de participación de dos jugadores a la vez. G= 9 M= 8 S= 8 A= 9

ROBOCOP

Arcade Ocean Amiga, PC

Esta nueva versión de la popular máquina de videos nos presenta mejores gráficos y un movimiento mejor que la anterior versión que no

FINGER PAINT

VERSION REGISTRADA

VERSION COMPLETA DEL MEJOR PROGRAMA SHAREWARE PARA DIBUJO

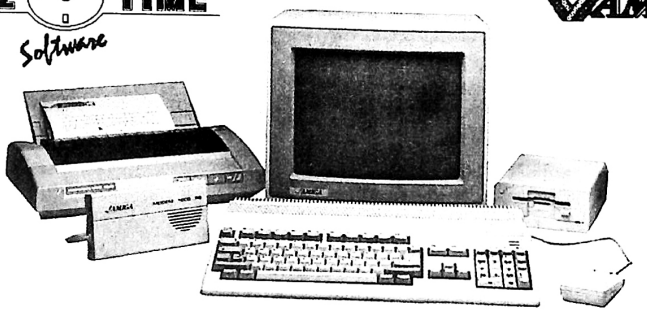
CON DRIVERS PARA IMPRESORAS

REAL TIME Software

U$S 20

REAL TIME Software

AMIGA



TODO EL HARDWARE PARA POTENCIAR TU EQUIPO

GENLOCKS - MODULADORES - DRIVES EXTERNOS - SCANNERS - MOUSE OPTICOS - DIGI VIEW GOLD

CONVERSIONES A BINORMA - MONITORES - CONVERSIONES DE T.V. A RGB

TODO EL SOFTWARE DE UTILIDAD

IMAGINE - TURBO SILVER - SCULP 4D - 3D CONSTRUCTION KIT - FINGER PAINT

IN DEL MES

LEMMINGS

(FUE EL JUEGO DEL AÑO EN EUROPA)

OUT DEL MES

PARA CUANDO PROGRAMAS POPULARES, DE CALIDAD Y

EXPORTABLES REALIZADOS TOTALMENTE EN

NUESTRO PAIS.?

(HAY GENTE CAPAZ, FALTARA PLATA?)

COLABORACIONES

ESTAMOS NECESITANDO TRUCOS, SOLUCIONES, MAPAS, DIBUJOS, COMENTARIOS DE JUEGOS, Y CUALQUIER COLABORACION DE "EXPERTO" JUEGOLOGO.

A TODOS LOS INTERESADOS PUEDEN HACER LLEGAR SUS NOTAS Y MATERIAL A:

CASILLA CORREO 99

SUCURSAL 12 B

(1412) BS.AS.

O EN MANO EN:

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93

2DO.PISO BS.AS

DE 10:00 A 20:00

era otra cosa que la conversión de la versión Spectrum. Como dijimos esta nueva versión incorpora detalles que mejoran la anterior como mayor velocidad y muchísima mas acción que hace a este programa merecedor de llevar por nombre **ROBOCOP**. G= 9 M= 8 S= 7 A= 10

GOLDEN AXE

Arcade Virgin Games Amiga, PC, Spectrum, Commodore

Acaba de salir publicada la versión de Spectrum de este sensacional juego de los videos en donde debemos ayudar a tres personajes a llegar al castillo para liberar a un rey y su hija que han sido raptados por el malvado Death=Adder. Estos personajes son excelentes luchadores que manejan la espada y el hacha con la facilidad de un cuchillo. Los gráficos y el movimiento son de otro mundo y el sonido está bastante conseguido convirtiendo a este programa en una de las mejores (quizá la mejor) conversiones de todos los tiempos. G= 9 M= 10 S= 8 A= 10

SHERMAN M4

Simulador Loriciels Amiga,PC

Ahora en su versión Pc esta sensacional simulacion de tanque de la 2da Guerra Mundial. Nos sentamos cómodamente y ante nuestros ojos vemos un paisaje aparentemente desolado pero que alberga una gran cantidad de enemigos que nos atacaran sin piedad. Nuestra mision es destruir todas las posiciones enemigas antes que éstas nos destruyan a nosotros.Para ello contamos con nuestro potente canon y las diferentes vistas tanto desde el exterior como del interior. Pese a la cantidad de mandos, la cantidad de teclas que debemos usar son mínimas. G= 8 M= 8 S= 6 A=9

STRIDER 2

Arcade U.S. Gold Amiga, Spectrum, Commodore

El super gerrero de las dos espadas consiguió un arma de fuego y lo que es peor...sabe usarlas!. Pero no iba a dejar sus fieles espadas y ahora vuelve en su segunda aventura en nuestras computadoras. Al parecer Strider ha descubierto otra base de ejército rojo y ha recibido órdenes de atacarla y destruirla pero no le va a ser fácil ya que hay guardias, trampas, robots y naves enemigas protegiéndola. Nuestro héroe solo cuenta con sus espadas, con un arma de rayos láser y la posibilidad de convertirse en un robot. G= 8 M= 8 S= 7 A= 9

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Aventura Grafica Lucasfilm Games Pc, Amiga

Por fin en nuestras AMIGA's la version para esta máquina de esta última superproducción de los muchachos del rancho Skywalker. En ella debemos ayudar a Guybush Treepwood (ja ja!) a llegar a cumplir su sueño de ser pirata. Para ello debe recorrer la isla de Meelé para cumplir tres tareas que le permitirán hacerlo. En el juego encontramos varios detalles graciosos y de aventura como es habitual en Lucasfilm y lo que es más importante, encontramos una gran jugabilidad. Super recomendado G= 9 M= 8 S= 8 A= 10

TOYOTA CELTICA RALLY

Automovilismo Gremlin Amiga

Después de este juego no querrás ver más simuladores de coches de carreras porque este Toyota Rally es de lo mejor que se ha hecho. Basándose en el auto con el que Carlos Sainz ganó el campeonato los expertos de Gremlin crearon un completo programa en el cual no falta ni la nieve de los terrenos fríos, el barro de los pantanos y ni los limpiaparabrisas para sacarnos la suciedad del vidrio. Sencillamente soberbio. G= 9 M= 8 S= 8 A=10

ALIEN SYNDROME

Arcade Ace Spectrum, Amiga, PC, Commodore

Ahora para PC esta sensacional conversacion de los videos en el que debemos liberar a una base terrestre de unos malvados aliens que la han invadido. La base se divide en cuatro sectores y cada sector está protegido por el "papi" alien de costumbre. Los gráficos están muy conseguidos , el movimiento no defrauda y el sonido cumple. G= 8 M= 8 M= 7 A= 9

THE TRAIN

Simulador/Arcade Electronis Arts Spectrum. Commodore, PC

¡PONETE EN LINEA CON NOSOTROS!

REAL TIME Software BBS

1200/2400 BAUDIOS

L/V 20 A 09 HS

S/D 14 A 09 HS

Si quieres controlar un tren de la 2da Guerra Mundial, matar alemanes,y hundir barcos nada mejor que comprar este sensacional juego. Nuestra misión es transportar unas obras de arte robadas por Hitler y llevarlas a un lugar seguro de Francia. La parte de simulador es muy buena y la de arcade es aún mejor. Muy recomendado G= 8 M= 9 S= 7 A= 9

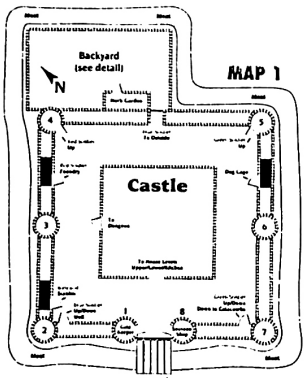
STREET SPORTS SOCCER

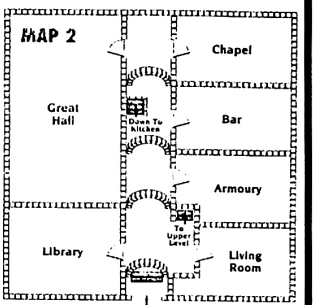
Deportivo Epix Spectrum, Commodore, PC

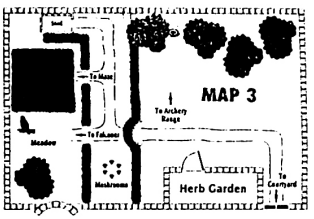
Parece que estan convirtiendo viejos éxitos a PC en cantidades industriales porque este programa es otro ejemplo de ello. En el debemos seleccionar a nuestros jugadores de entre toda nuestra "barra" y jugar con un equipo del otro barrio un "picadito" en el tiempo que se imponga. Valen todas las faltas ya que no hay árbitro y eso es lo que hace que sea adictivo ya que no podemos dejar de jugar ni un minuto. G= 7 M= 8 S= 7 A= 9

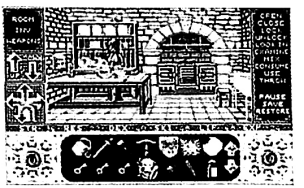
ELVIRA

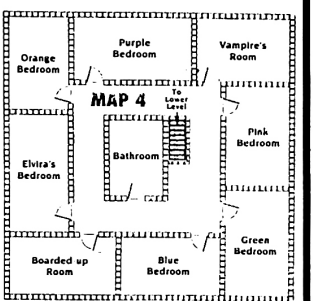
MAPAS PARA TERMINAR EL JUEGO

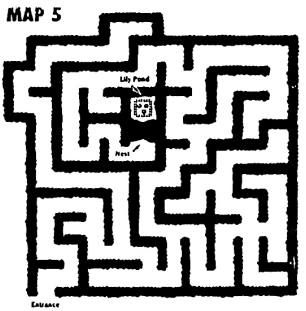


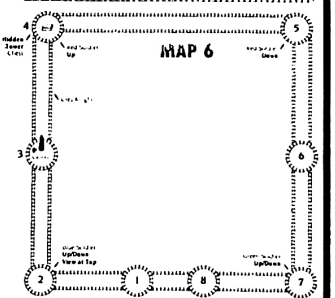


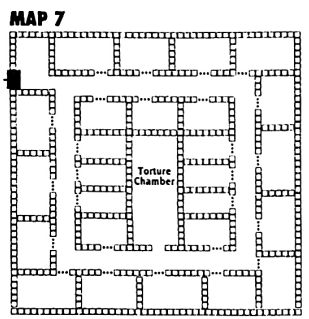


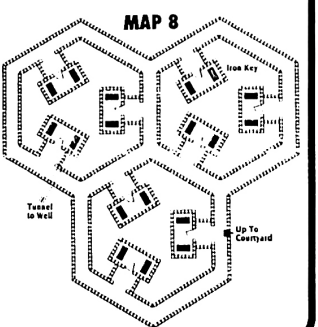












SHAREWARE

DE ORACULOS Y OTRAS YERBAS

Mucha gente llega preguntando sobre programas o utilidades para adivinar el futuro o la personalidad segun el signo del zodíaco, horoscopo chino o I-Ching. Si bien no existen infinidad de titulos que toque el tema vamos a comentar todos los que dan vueltas por el mercado argentino de shareware.

HOROSCOPO CHINO

1 DISCO

La primera ventaja con la que nos encontramos al cargar este programa es la del lenguaje, ya que viene totalmente redactado en castellano lo que a la hora de la comprensión es una gran ayuda.

H.Chino nos presenta una rueda con los diferentes animales que simbolizan a los diferentes años de donde podremos elegir el nuestro de acuerdo a la fecha de nuestro nacimiento.

En base a los datos que hallamos colocado nos hara una descripción detal.lada de nuestro porvenir, personalidad, amor, trabajo, vida social, etc.

Un buen programa que nos permitirá pasar un buen rato tanto solos como en una reunión de amigos.

ASTROL 95

1 DISCO

Con este programa podremos confeccionar nuestra propia (o no) carta astrológica en base a datos que ingresaremos oportunamente. Su manejo es sencillo y se basa en preguntas de fácil comprensión a pesar del idioma (inglés, obviamente).

DE BBS A BBS

Un **BBS** (Boulletin Board System) es un sistema al que podemos acceder, a veces libremente y a veces no, para obtener información o intercambiar mensajes con otros usuarios o el operador del sistema (SysOp), aunque el atractivo principal para muchos es la de transferir archivos (lease archivos como programas, juegos, utilidades, etc).

Pues bien, para llegar hasta estos sistemas es necesario tener varias cosas:

1º) Una línea telefónica (fundamental)

2º) Una computadora

3º) Un modem

4º) Un buen programa de comunicaciones.

EN EL PROXIMO NUMERO DE

MEAN STREETS

CADAVER

MAS AYUDAS PARA ELVIRA

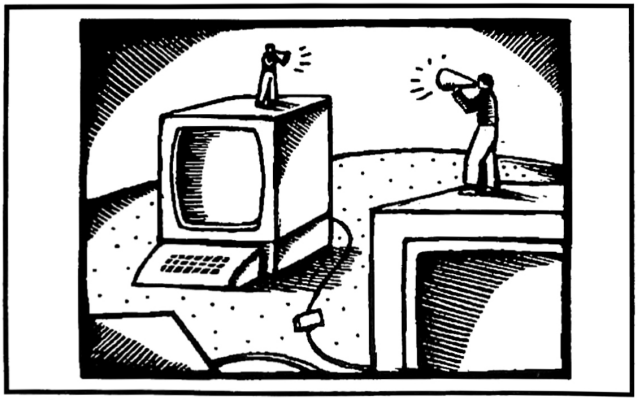
SHAREWARE: APLICACIONES MATEMATICAS

PLAY & SHARE

EN EL NUMERO DE AGOSTO

De la primera no vamos a hablar como conseguirla pues tardaríamos años, los dos que siguen sería demasiado obvio decirles donde encontrarlos, sin embargo, vamos a desarrollar nuestra charla alrededor del último que es lo que nos interesa.

Programas de comunicaciones hay muchos, pero **Telix** se caracteriza por su fácil manejo e instalación.



TELIX

3 DISCOS

Desde Telix podremos acceder a otras computadoras que estén conectadas a otras líneas telefónicas solamente instalando el programa en un directorio de nuestro disco o desde disco flexible. Podemos llevar una ordenada agenda telefónica con los principales números a los que llamamos con frecuencia, discar en forma manual o automática, almacenar todas las operaciones realizadas con el programa en un período determinado de tiempo, e infinidad de funciones más.

Los menúes se presentan muy claros, teniendo que entrar cada comando con la primera letra del mismo. Además posee a cada momento, ventanas con mensajes que nos mantendrán informados de lo que está sucediendo con nuestra llamada (No contesta, ocupado, etc.)

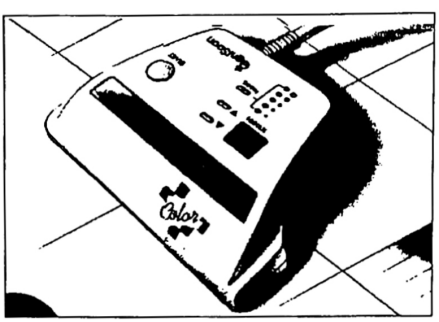
Otra de la ventajas destacables del Telix es la posibilidad de confeccionar **Scripts**. Los **Scripts** son macros que nos permitiran definir funciones para que el programa las ejecute en forma automática, por ejemplo, muchas veces al llamar a un BBS este nos pide que ingresemos nuestro nombre y apellido y el password correspondiente, lo que muchas veces incurre en errores de tipeo, pues bien, un script, permitirá al Telix ingresar automáticamente esos datos sin temor aerrores.

4DOS

CHAU SIST.OPERATIVO!

Al popularizarse tanto el tema informático acompañado por una baja en los costos, hace que mayor cantidad de personas adquieran un equipo y que la ansiedad por manejarlo haga que uno se siente delante del mismo antes de informarse acerca de como usarlo. Esto lleva a errores frecuentes en la operación del equipo, debido al escaso conocimiento que se tiene de los comandos del Sistema Operativo.

4DOS ofrece una ventaja a partir de este problema: un menu de ayuda residente, desplegable en pantalla cada vez que se lo llama, de donde podemos obtener información acerca del uso y sintáxis de un determinado comando o función. Además posee la particularidad de "archivar" en memoria los comandos que fuimos ingresando a modo de historial. Pero la ventaja más sobresaliente de este 4DOS es que podemos olvidarnos del COMMAND.COM del D.O.S. ya que este programa lo reemplaza en su totalidad con todos los comandos ya existentes en el mismo.



GeniScan *GS-4500*

HANDY SCANNER CON OCR

RESOLUCION 100-400 DPI

CON/ SOFT Y MANUALES

U$S 279

PANORAMA

NOTICIAS DEL MUNDO INFORMATICO

BUGABOO IS BACK!

Probablemente muchos de ustedes conocieron, aunque más no sea de oído de un programa que hizo las delicias de los usuarios de Spectrum: La pulga o Bugaboo, programa que a pesar de su escaso nivel gráfico poseía un tremendo nivel de adicción. Pues bien, Opera en España está llevando a cabo la segunda parte de este juego que a mas de uno traerá nostalgia.

AFTER THE WAR

No sabemos si alguna vez llegará hasta nuestras costas, lo que si les podemos comentar es que Dinamic, está trrabajando en una videjuego tragamonedas basado en el popular juego de hace ya tiempo. Si el resultado es el que vimos en Amiga, será mejor que vayamos preparándonos.

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

En el número anterio hicimos un listado de los nominados a los mejores en la famosa fiesta llevada a cabo en Inglaterra. Hoy vamos a dar los nombres de los agraciados:

Mejor animación: **Dragon's Lair II**
Mejores Gráficos: **Beast II**
Mejor Sonido: **Beast II**
Mejor juego de Acción: **Killing Game show**
Mejor Aventura/RPG: **The Secret of Monkey Island**
Mejor Juego de Inteligencia: **Klax**
Juego más original: **Lemmings**
Mejor Presentación: **Ultima VI**
Mejor Simulador: **F-19 S.Fighter**
Compañía del año: **Psygnosis**
Juegos del año: **Lemmings**

VUELVE INDIANA

Lucasfilm, no conforme con lo que ha hecho hasta el momento (que no es poco) esta trabajando en los siguientes proyectos: "Indiana Jones and the fate of Atlantis", "The Secret of Monkey Island II", "Dig" una historia de ciencia ficción basada en un guión de Steven Spielberg, en las que unos viajeros del espacio se ven obligados a desviarse de su destino por culpa de una avería de la nave, aterrizando en un planeta hostil.

En "Indiana Jones and the fate of Atlantis" hay dos novedades importantes: la primera es que se han incorporado los efectos de perspectiva tridimensional (como en la Isla de los Monos, los personajes cambian de tamaño cuando se alejan o acercan al espectador), lo que permite aumentar el realismo. La segunda es que ante las diversas situaciones y problemas con que nos encontramos a lo largo del juego hay varias formas de reaccionar: con estrategia, acción, diálogos, etc.

En funcion del comportamiento del jugador, el programa va descubriendo la personalidad y las preferencias del jugador, por lo que en adelante el juego va adaptandose al gusto del mismo. Por ejemplo, si eludimos peleas en favor de soluciones con diálogo, el juego va prescindiendo de las escenas de acción y en adelante se decanta más hacia la estrategia.

REAL TIME

Software

XT 12 Mhz 1Mb	U$S 399
AT 12/16 Mhz	U$S 543
EPSON LX810	U$S 276
PANASONIC 1180	U$S 224
SCANNER GS 4500	U$S 242
MOUSE F302	U$S 74
MON. VGA+ PLACA	U$S 507

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 2º BUENOS AIRES

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

TEL. 821-9438 826-6257 FAX 826-6257 BBS 826-6257